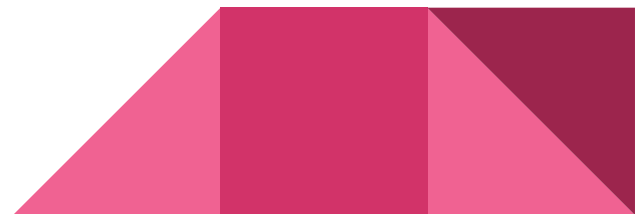


RUGBY

Javier Frias
Tarea Individual
TAIA 2015-16

Agentes

- Árbitro
- Jugadores



Árbitro: Comportamientos

- OneShot:
 - Expulsar
 - Ayudar a un jugador a cometer una falta
- Cíclico:
 - Recepción de mensajes (Eventos)
- Secuencial:
 - Combinando los anteriores.



Árbitro: Comunicación

- Mensajes para todos los jugadores:
 - Inicio del partido.
 - Expulsión de algún jugador.
 - Final del partido.
- Mensajes para un único jugador:
 - Expulsar.
 - Dar el balón.



Árbitro: Extra

- Comportamiento Recepción de Mensajes se mantiene bloqueado hasta que recibe un mensaje.
- Setup:
 - Inicio del partido
 - Dar el balón a un jugador aleatorio
 - Añadir comportamiento recepción de mensajes.



Jugadores: Comportamientos

- Ticker:
 - En posesión del balón.
- Cíclico:
 - Corriendo. (Comportamiento estándar)
- Waker:
 - Levantarse. (Después de haber recibido una falta)
- TresPasos:
 - Cometer una falta.
 - 1. Tirar al suelo
 - 2. Hacer la falta
 - 3. Disimular o coger el balón del contrario



Jugadores: Balón

Tres opciones

- Corretear sin rumbo. 4 / 7
- Pasar el balón a otro jugador. 2 / 7
- Marcar un tanto y terminar el partido. 1 / 7



Jugadores: Corriendo

Tres posibilidades:

- Hacer una falta a quien tiene el balón. 1 / 12
- Hacer una falta a otro cualquiera. 2 / 12
- Correr a lo loco. 9 / 12



Jugadores: Comunicación

- Para todos los jugadores:
 - Cambio de posesión del balón.
- Para un único jugador:
 - Tirar al suelo.
 - Hacer la falta.
 - Pasar el balón.
- Para el árbitro:
 - Falta.
 - Marcar tanto.



Jugadores: Extra

- Jugadores bloqueados hasta recibir el mensaje de comienzo de partido.
- Comportamiento Falta:
 - onStart(): Elige el jugador que va a recibir la falta y lo guarda en el comportamiento.
- Todos los comportamientos:
 - onEnd(): Añade al jugador el comportamiento cíclico Corriendo.



Gracias por vuestra atención.

¿Preguntas?

